

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING MATA
KULIAH PRAKTIKUM KOMPUTER (STUDI KASUS
MAHASISWA PENDIDIKAN AKUNTANSI UMS PADA SAAT
PANDEMI COVID-19)**



**Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Strata I
Pada Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan**

**Oleh:
RIZKI ZHAFIRIN
A210160302**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

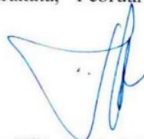
**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING MATA KULIAH
PRAKTIKUM KOMPUTER (STUDI KASUS MAHASISWA
PENDIDIKAN AKUNTANSI UMS PADA SAAT PANDEMI COVID-19)**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:
RIZKI ZHAFIRIN
A210160302

Telah disetujui dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji.

Surakarta, Februari 2021



Dhany Efiti Sari, S.Pd., M.Pd.

NIDN.0612129101

HALAMAN PENGESAHAN

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING MATA KULIAH
PRAKTIKUM KOMPUTER (STUDI KASUS MAHASISWA PENDIDIKAN
AKUNTANSI UMS PADA SAAT PANDEMI COVID-19)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

RIZKI ZHAFIRIN

A210160302

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi

Pada tanggal : Rabu, 10 Maret 2021

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dhany Efita Sari, S.Pd., M.Pd

Ketua Dewan Penguji

()

2. Dr. Suyatmini, M.Si

Anggota 1 Dewan Penguji

()

3. Dr. Wafrotur Rohmah, MM

Anggota 2 Dewan Penguji

()

Surakarta, Februari 2021

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,





Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.

NIDN.0028046501

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam makalah dan disebutkan dalam daftar pustaka

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya ini diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 10 Maret 2021

Penulis



RIZKI ZHAFIRIN

A210160302

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING MATA KULIAH PRAKTIKUM KOMPUTER (STUDI KASUS MAHASISWA PENDIDIKAN AKUNTANSI UMS PADA SAAT PANDEMI COVID-19)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran daring mata kuliah praktikum komputer di pendidikan akuntansi UMS saat pandemi Covid-19 dan mendeskripsikan kendala serta solusi yang dapat diterapkan untuk kendala yang dialami. Jenis penelitian menggunakan penelitian kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran praktikum komputer secara di FKIP Akuntansi UMS dilatarbelakangi oleh himbauan untuk meniadakan pembelajaran secara tatap muka atau luring karena adanya pandemi Covid-19. Pembelajaran praktikum komputer dilakukan sesuai jadwal yang telah ada sebelumnya. Metode pembelajaran praktikum komputer yang digunakan adalah dengan cara menggunakan aplikasi *Schoology* untuk penyampaian materi dimana dosen telah memberikan modul di aplikasi tersebut. Kemudian untuk penjelasan dari materi tersebut, dosen pengampu akan menjelaskan melalui video *YouTube*. Adapun untuk pengumpulan tugas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, dengan beberapa penyesuaian apabila terdapat kendala yang disebabkan oleh teknis seperti gangguan koneksi internet. Kendala yang terjadi selama pembelajaran secara daring adalah mahasiswa yang tidak mempunyai laptop, terbatasnya sinyal, boros kuota serta kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan karena tidak adanya interaksi secara langsung antara dosen dan mahasiswa. Solusi yang dapat diterapkan adalah dengan peminjaman laboratorium komputer secara bergilir, subsidi kuota dan pemberian materi secara lebih menarik.

Kata Kunci : Pembelajaran Daring, Praktikum Komputer, Covid-19

Abstract

This study aims to describe online learning in computer practicum courses in UMS Accounting education during the Covid-19 pandemic and to describe the constraints and solutions that can be applied to the obstacles experienced. This type of research uses qualitative research with a case study design. Data collection techniques used observation, interviews and documentation. The results showed that the implementation of computer practicum learning in the UMS Accounting Faculty was motivated by the call to eliminate face-to-face or offline learning due to the Covid-19 pandemic. Computer practicum learning is carried out according to an existing schedule. The computer practicum learning method used is by using the *Schoology* application to deliver material where the lecturer has provided modules in the application. Then for an explanation of the material, the lecturer will explain via *YouTube* video. As for the collection of tasks in accordance with a predetermined schedule, with some adjustments if there are problems caused by technicalities such as internet connection problems. The obstacles that occur during

online learning are students who do not have laptops, limited signal, wasteful quotas and lack of understanding of the material presented because there is no direct interaction between lecturers and students. Solutions that can be applied are by rotating computer laboratory loans, subsidizing quotas and providing more attractive materials.

Keywords: Online Learning, Computer Practicum, Covid-19

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah proses atau cara untuk menjadikan seseorang belajar. Pembelajaran biasanya adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik, yang dilakukan secara tatap muka. Namun ada beberapa media pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh yaitu dengan media daring.

Di Indonesia proses kegiatan belajar melalui internet atau *online* disebut daring (dalam jaringan) sedangkan luring (luar jaringan). Ciri pembelajarannya yaitu bukan seperti pembelajaran saat dalam kelas seperti biasanya tetapi digabungkan dengan media internet atau sering disebut dengan kelas *virtual*. Salah satu contoh penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah adanya *blended learning* atau pembelajaran berbasis *hybrid learning* Sari & Jatmika (2020).

Menurut Agustina (2013) konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses perubahan atau transformasi pendidikan dalam bentuk konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. Namun tidak dipungkiri juga kebijakan pemerintah yang memilih proses belajar di rumah membuat permasalahan baru terhadap siswa, guru, dan orang tua. Ketidaksiapan sekolah atau perguruan tinggi dalam melaksanakan pembelajaran daring menjadikan masalah utama dalam situasi saat ini. Kenyataannya pelajar atau mahasiswa masih belum begitu mahir dengan sistem pembelajaran *daring*. Guru dan dosen masih belum mahir dalam pengaplikasian pembelajaran menggunakan teknologi internet atau *daring*, terutama bagi yang berada di lingkungan daerah. Nuryana (2020) menyatakan banyak faktor yang menyebabkan terhambatnya keefektifan belajar *daring* di rumah antar lain pertama penguasaan teknologi yang masih rendah kedua jaringan internet proses pembelajaran *daring* dilakukan menggunakan internet jika jaringan internetnya tidak stabil maka proses

pembelajarannya tidak bisa dilakukan, dan yang ketiga yaitu biaya penggunaan jaringan internet sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran *daring*. Pemakaian internet yang meningkat menjadikan guru dan orang tua tidak siap dalam menyediakan anggaran untuk menyediakan jaringan internet.

Di bangku perkuliahan terdapat mata kuliah praktikum komputer, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa dalam pemahaman terkait komputer khususnya pengolahan data. Praktikum komputer umumnya dilakukan langsung di lab komputer, namun ketika pembelajaran *daring* maka praktikum dilakukan secara jarak jauh. Hal ini tentu menjadi optimal, mengingat di UMS praktikum komputer yang dilakukan di lab saja masih terdapat banyak kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain jaringan internet, Sebagian mahasiswa tidak memiliki laptop, kecurangan antar mahasiswa, materi yang kurang dipahami. Mahasiswa yang langsung praktik setelah mendapat materi secara langsung saja masih mengalami kesulitan, apalagi ketika penyampaian serta praktikum secara *daring*.

Pembelajaran praktikum komputer di UMS saat ini dilakukan secara *daring* yang dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang menyerang Indonesia. Covid-19 yang awalnya berasal dari Wuhan Tiongkok sekarang telah menyebar ke seluruh dunia. Pertama kali di laporkan penyakit ini dinamakan sebagai 2019 *novel coronavirus* (2019-nCov), kemudian WHO mengumumkan nama baru *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang disebabkan oleh virus *Severe Acute Respiratory Syndrome coronavirus-2* (SARS-Cov-2) (Susilo et al., 2020). Penyebaran Covid-19 ini terjadi pada saat bertemu dengan orang yang terjangkit atau terinfeksi Covid-19. Pemerintah Indonesia juga melaksanakan program untuk menanggulangi penyebaran *coronavirus disease 2019* ini, salah satu program yang dilakukan pemerintah Indonesia yaitu dengan melaksanakan penerapan sosial berskala besar (PSBB).

Penerapan Sosial Berskala Besar (PSBB) ini memberikan dampak kepada masyarakat karena tidak dapat bekerja seperti biasanya dan di dunia pendidikan pun sama, semua sekolah dan Perguruan Tinggi diliburkan kemudian kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di rumah. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar

dilakukan secara online melalui internet dan aplikasi yang memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar, selama kegiatan belajar mengajar di rumah orang tua mengawasi kegiatan tersebut dan berperan sebagai guru dirumah Siswanto Azis (2020).

Untuk melakukan tindakan pencegahan penularan Covid-19 Universitas Muhammadiyah Surakarta menonaktifkan kegiatan perkuliahan di lingkungan kampus. Oleh karena itu, dosen dan mahasiswa harus menjalankan kegiatan perkuliahan dari rumah masing-masing dan menghidupkan perkuliahan secara *daring*.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas maka peneliti dalam penelitian ini merumuskan masalah yaitu *pertama*, Bagaimana impementasi pembelajaran *daring* mata kuliah praktikum komputer? *Kedua*, Apa kendala yang dihadapi saat pembelajaran *daring* praktikum komputer? *Ketiga*, Bagaimana solusi yang dapat diterapkan saat pembelajaran *daring* praktek komputer? Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk : 1) mendeskripsikan proses pembelajaran *daring* mata kuliah praktikum komputer, 2) mendeskripsikan kendala yang dialami selama proses pembelajaran *daring* mata kuliah praktikum komputer dan 3) mendeskripsikan solusi serta tindak lanjut yang dapat diterapkan saat proses pembelajarn daring praktik komputer.

2. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan desain pendekatan studi kasus. Penelitian studi kasus adalah penelitian mendalam mengenai unit sosial tertentu yang hasilnya gambaran lengkap dan terorganisasi dengan baik mengenai unit tersebut (Zultiar, I., & siwiyanti, 2017). Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi yang bertempat di Kampus 1 Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jalan A.Yani Tromol, Kartasura, Sukoharjo.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Narasumber dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP UMS mata kuliah

pratikum komputer. Keabsahan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Dengan menggunakan analisis data interactive model 4 langkah menurut (Miles, Huberman, & Saldana., 2017) yaitu *data condensation, data display, verification/drawing conclusion*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi Pembelajaran Pratikum Komputer secara Daring

3.1.1 Latar Belakang Pembelajaran Pratikum Komputer FKIP Akuntansi UMS

Setiap pembelajaran sudah seharusnya memiliki latar belakang pembelajaran tersebut dilakukan, sebagaimana latar belakang yang mendasari adanya pembelajaran praktikum komputer FKIP Akuntansi UMS yaitu didorong oleh kebutuhan akan teknologi terutama dalam proses yang terkait dengan akuntansi. Berdasarkan keadaan yang sebenarnya praktikum komputer yang semula dilakukan secara luring harus dilakukan secara daring dikarenakan adanya pandemi Covid-19

Tabel 1. Latar Belakang Pembelajaran Praktik Komputer FKIP Akuntansi UMS

Tema	Narasumber Ketua Laboratorium Komputer FKIP Akuntansi UMS	Narasumber Dosen Pengampu Mata Kuliah Komputer FKIP Akuntansi UMS
Latar belakang pembelajaran praktik komputer FKIP Akuntansi UMS	Mengurangi serta mencegah penyebaran virus Covid-19 yang saat ini semakin banyak	Adanya himbauan untuk meniadakan pembelajaran secara tatap muka

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada narasumber diatas bahwa latar belakang pembelajaran daring praktikum komputer FKIP Akuntansi UMS dilakukan karena adanya himbuan untuk meiadakan pembelajaran secara tatap muka dan dapat mengurangi serta mencegah penyebaran virus Covid-19 yang saat ini semakin banyak.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Shabrina (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring menjadi solusi untuk mengatasi problematika pendidikan akibat pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini. Penelitian Firman

(2020) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran daring dapat menekan angka penyebaran virus Covid-19, karena tidak adanya interaksi secara langsung antar individu yang memungkinkan untuk penularan virus tersebut.

3.1.2 Tujuan Pembelajaran Praktikum Komputer

Pembelajaran praktikum komputer adalah mata kuliah wajib yang harus dipelajari oleh mahasiswa FKIP Akuntansi UMS dengan tujuan agar mahasiswa mempunyai bekal utamanya pada kemampuan komputerisasi di bidang akuntansi, penelitian dan juga di bidang dasar seperti *Microsoft Office* dan *Microsoft Excel*.

Tabel 2. Tujuan Pembelajaran Praktikum Komputer FKIP Akuntansi

Tema	Narasumber Ketua Laboratorium Komputer FKIP Akuntansi UMS	Narasumber Dosen Pengampu Mata Kuliah Komputer FKIP Akuntansi UMS
Tujuan pembelajaran praktik Komputer FKIP Akuntansi	Membekali mahasiswa utamanya pada kemampuan komputerisasi di bidang akuntansi, penelitian dan juga di bidang dasar seperti <i>Microsoft Office</i>	Agar mahasiswa lebih paham dan mengerti mengenai pengolahan data menggunakan komputer, sehingga dalam akuntansi dapat lebih efisien

Berdasarkan wawancara diatas dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran praktikum komputer di FKIP Akuntansi UMS adalah agar mahasiswa lebih paham mengenai pengolahan data menggunakan komputer, sehingga pengolahan data dapat lebih efisien dan efektif. Hal ini sebagaimana juga diungkapkan oleh (Dewi, 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran untuk komputerisasi keuangan sangat penting untuk meningkatkan efektifitas akutansi. Terlebih ketika akutan sudah menguasai komputer, maka pelaporan keuangan dapat terprogram dengan otomatis.

3.1.3 Metode dan Proses Pembelajaran Praktek Komputer

Proses pembelajaran praktikum komputer selama masa pandemi Covid-19 dilakukan secara daring. Adapun pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan menggunakan aplikasi *Schoology*. Pembagian materi dilakukan secara tutorial yaitu dosen akan mengunggah materi yang akan disampaikan melalui *Schoology* ataupun

tutorial dalam bentuk video yang diunggah melalui *YouTube*. Dalam hal ini fakultas memfasilitasi dengan pemberian modul serta bimbingan yang dilakukan secara daring.

Pemberian materi serta tutorial ini diberikan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan sebelumnya oleh program studi. Setelah mahasiswa menerima materi maka dosen akan memberi tugas yang harus diunggah oleh mahasiswa di akun *Schoology* masing-masing. Waktu pengunggahan tidak terbatas pada jadwal kuliah yang telah diberikan, namun sesuai dengan kesepakatan antara dosen dan mahasiswa.

Tabel 3. Metode dan Proses Pembelajaran Praktikum Komputer FKIP Akuntansi secara Daring

Tema	Narasumber Ketua Laboratorium Komputer FKIP Akuntansi UMS	Narasumber Dosen Pengampu Mata Kuliah Komputer FKIP Akuntansi UMS	Narasumber Mahasiswa FKIP Akuntansi UMS
Metode dan Proses Pembelajaran Praktikum Komputer secara Daring	Menggunkan schoology, dari modul atau hangout yang ada diberikan ke mahasiswa kemudian dipelajari secara mandiri kemudian dipraktikkan secara mandiri dari rumah dengan bimbingan dari dosen melalui aplikasi yang sudah ada	Diberikan video tutorial kemudian mahasiswa mempraktekkannya dengan komputer mereka masing-masing dari rumah.	Menggunakan aplikasi <i>Schoology</i> . yang mana di <i>Schoology</i> itu terdapat penjelasan materi melalui <i>YouTube</i>

3.2 Kendala yang dihadapi dalam Pembelajaran Praktikum Komputer secara Daring

Dalam berjalannya proses pembelajaran praktikum komputer secara daring, terdapat kendala-kendala yang dialami baik oleh dosen maupun mahasiswa. Kendala tersebut anatar lain, yaitu :

Pertama mahasiswa tidak mempunyai komputer atau laptop. Salah satu kendala besar dalam pembelajaran praktikum komputer secara daring adalah mahasiswa yang tidak punya komputer ataupun laptop sedangkan keseluruhan proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Ketiadaan laptop ataupun komputer menjadi kendala besar ketika pembelajaran daring terlebih untuk mata kuliah praktikum komputer. Sebab untuk praktik ataupun mengerjakan tugas harus menggunakan komputer sebagai salah satu medianya, sedangkan mahasiswa lebih banyak yang mempunyai smartphone dibanding laptop atau komputer. Hal ini dibuktikan dengan penelitian Firman (2020) yang menyatakan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa meskipun ada mahasiswa yang belum memiliki laptop, tapi hampir semua mahasiswa telah memiliki telepon pintar.

Kedua keterbatasan sinyal dan boros kuota. Kendala lain yang dihadapi selama proses pembelajaran praktikum komputer secara daring yaitu keterbatasan sinyal internet yang dialami di daerah mahasiswa. Hal ini akan menghambat pembelajaran mengingat pembelajaran dari praktikum komputer harus menggunakan internet selama proses pembelajaran. Mahasiswa juga merasakan aplikasi yang digunakan membutuhkan sinyal yang kuat sehingga apabila sinyal internet yang dimilikinya sedikit terganggu maka pembelajaran juga menjadi terhambat serta kuota yang digunakan juga banyak untuk mengupload tugas ataupun mendownload materi yang diberikan. Keterbatasan sinyal dan kuota juga menjadi kendala pembelajaran daring dalam penelitian yang dilakukan oleh Firman (2020) yang mengungkapkan bahwa penggunaan kuota dalam pembelajaran daring memakan biaya yang relative besar, yang mana tidak semua mahasiswa dapat membeli kuota tersebut sehingga pembelajaran daring menjadi tidak terlalu efisien.

Ketiga materi pembelajaran yang sulit dipahami. Kendala lain yang dialami mahasiswa selama proses pembelajaran praktikum komputer secara daring yaitu kurang dapat menerima pembelajaran yang diberikan sehingga materi yang diterima kurang optimal terutama mengenai *Microsoft Excel*. Hal ini dikarenakan tidak semua orang dapat memahami rumus yang diberikan apabila tidak mempelajari dari hal yang mendasar.

Keempat kurangnya interaksi antara Mahasiswa dan Dosen. Materi yang disampaikan menjadi kurang dapat dipahami secara baik oleh mahasiswa karena keterbatasan interaksi antara dosen dan mahasiswa. Kendala kurangnya interaksi dalam pembelajaran daring juga terjadi dalam penelitian yang dilakukan Firman (2020) dimana ketika melakukan pembelajaran daring mahasiswa hanya terbatas pada layar, sehingga mengakibatkan mahasiswa terkadang sungkan untuk sekedar bertanya ataupun berinteraksi dengan dosen.

Kelima penurunan semangat belajar mahasiswa. Selama proses pembelajaran daring, mahasiswa hanya dihadapkan pada pembelajaran melalui laptop. Hal ini juga terjadi dalam penelitian yang dilakukan oleh Kusnayat (2020) yang mengatakan bahwa pembelajaran secara daring dapat mempengaruhi mental dari peserta didik ataupun pengajar. Hal ini dikarenakan kejenuhan yang dialami karena tidak adanya interaksi secara langsung dari masing-masing individu.

Tabel 4. Kendala Pembelajaran Praktikum Komputer FKIP Akuntansi secara daring

Tema	Narasumber Ketua Laboratorium Komputer FKIP Akuntansi UMS	Narasumber Dosen Pengampu Mata Kuliah Komputer FKIP Akuntansi UMS	Narasumber Mahasiswa FKIP Akuntansi UMS
Kendala pembelajaran praktikum komputer secara daring	Mahasiswa yang tidak mempunyai laptop atau komputer	Tidak semua mahasiswa yang daerahnya terdapat sinyal yang bagus, serta boros penggunaan paket data.	Sinyal yang tidak bagus, penggunaan paket data internet yang boros serta materi yang sulit untuk dipahami, ada beberapa mahasiswa yang tidak mempunyai laptop atau komputer untuk mempratekannya secara langsung

3.3 Solusi terhadap Kendala yang dihadapi selama Pembelajaran Praktikum Komputer secara Daring.

Solusi yang ditawarkan untuk menghadapi kendala yang dialami selama pembelajaran praktikum komputer secara daring, antara lain yaitu :

3.3.1 Peminjaman lab komputer untuk mahasiswa yang tidak memiliki laptop ataupun komputer.

Laptop ataupun komputer menjadi instrument wajib yang harus dimiliki oleh mahasiswa yang menempuh mata kuliah praktikum komputer, ketiadaan benda ini akan menghambat proses pembelajaran bagi mahasiswa. Untuk itu terkait hal ini fakultas memberikan fasilitas bagi yang tidak memiliki laptop ataupun komputer bisa menggunakan laboratorium komputer fakultas selama proses pembelajaran praktikum komputer. Hal ini dilakukan sebagai upaya agar mahasiswa tetap mendapatkan haknya untuk belajar. Penggunaan lab komputer selama proses pembelajaran berlangsung dengan tetap memperhatikan protokol Kesehatan dan dibagi pada masing-masing kloter sehingga pencegahan penyebaran virus Covid-19 tetap dapat terus dilakukan.

3.3.2 Pemberian kuota internet gratis

Borosnya kuota internet yang dikeluarkan oleh mahasiswa selama proses pembelajaran secara daring dikarenakan oleh aplikasi yang menyedot banyak kuota terlebih saat mengunggah hasil pekerjaan. Untuk itu solusi yang dapat ditawarkan yaitu pemberian kuota internet gratis kepada mahasiswa dengan nominal tertentu. Pemberian kuota internet gratis juga dapat meningkatkan semangat belajar dari peserta didik. Sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan lebih hidup.

Kendala kurang kuatnya sinyal sehingga proses pembelajaran menjadi terhambat juga menjadi salah satu masalah yang banyak dikeluhkan oleh mahasiswa. Untuk itu solusi yang ditawarkan yaitu dengan memilih paket data ataupun provider yang sesuai dengan tempat tinggal masing-masing mahasiswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan optimal.

3.3.3 Dosen dapat menggunakan beberapa aplikasi penunjang pembelajaran agar materi bisa tersampaikan dengan baik.

Pembelajaran praktikum komputer secara daring kadangkala kurang dapat dipahami apabila hanya penyampaian materi melalui video ataupun modul. Hal ini juga menyebabkan kurang interaksi antara dosen dan mahasiswa, sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman mahasiswa akan materi yang disampaikan. Terhadap kendala tersebut solusi yang dapat ditawarkan yaitu pemberian materi

juga dapat dilakukan melalui aplikasi yang memungkinkan komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa seperti *Google Meet*, *Zoom* ataupun aplikasi lainnya. Sehingga apabila mahasiswa kurang paham dapat bertanya secara langsung selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut.

Tabel 5. Solusi terhadap Kendala Pembelajaran Praktikum Komputer FKIP Akuntansi secara daring

Tema	Narasumber Ketua Laboratorium Komputer FKIP Akuntansi UMS	Narasumber Dosen Pengampu Mata Kuliah Komputer FKIP Akuntansi UMS	Narasumber Mahasiswa FKIP Akuntansi UMS
Solusi terhadap Kendala Pembelajaran Praktikum Komputer FKIP Akuntansi secara Daring	Pihak prodi memfasilitasi mahasiswa yang rumahnya masih dekat dengan kampus bisa datang ke lab agar bisa melaksanakan kegiatan praktek tersebut	terkendala sinyal untuk pergi ke tempat yang disitu terdapat wifi gratis	Mengadakan pertemuan melalui <i>Google Meet</i> . Untuk mempermudah menyalurkan pertanyaan, Kampus memberikan bantuan kuota internet

Berdasarkan wawancara di atas dapat diketahui bahwa bahwa solusi untuk kendala pembelajaran praktikum komputer secara daring yaitu : 1) Mahasiswa dapat menggunakan paket internet yang lancar pada daerah tinggal nya; 2) Dari universitas dapat memberikan fasilitas berupa fasilitas kuota gratis kepada mahasiswa sebagai penunjang pembelajaran praktikum computer; 3) Dosen dapat menggunakan beberapa aplikasi penunjang pembelajaran agar materi yang disampaikan di *YouTube* bisa tersampaikan dengan baik, seperti menggunakan aplikasi *Zoom* atau *Google Meet* untuk membahas materi yang kurang dipahami Penggunaan bermacam-macam aplikasi ini juga dilakuan dalam penelitian yang dilakukan Firman (2020) serta Pakpahan (2020) serta terbukti efektif untuk pembelajaran secara daring karena adanya alternatif apabila terdapat gangguan dengan aplikasi yang digunakan; 4) Mahasiswa yang tidak memiliki laptop atau komputer bisa meminjam atau membeli laptop buat pembelajaran komputer secara

daring, atau bisa juga dilakukan dengan pembelajaran secara langsung di kampus tapi hanya diperkenankan untuk beberapa mahasiswa saja dan untuk mahasiswa lain bisa di buat kloter an atau gantian.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, terkait pada Implementasi pembelajaran praktikum komputer secara daring di FKIP Akuntansi UMS dilatarbelakangi pandemi Covid-19. Penulis menarik kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah yang peneliti tentukan dalam penelitian ini. Implementasi pembelajaran praktikum komputer secara daring di FKIP Akuntansi UMS dilatarbelakangi pandemi Covid-19 Hal ini bertujuan untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19. Metode pembelajaran praktikum komputer yang digunakan adalah degan cara menggunakan aplikasi *Schoology*, kemudian untuk penjelasan dari materi dosen pengampu akan menjelaskan melalui video *YouTube*. Adapun untuk pengumpulan tugas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, dengan beberapa penyesuaian apabila terdapat kendala yang disebabkan oleh teknis seperti gangguan koneksi internet.

Pembelajaran daring praktikum komputer memiliki beberapa kendala antara lain, pertama mahasiswa yang tidak mempunyai laptop ataupun komputer, kedua terbatasnya sinyal dan boros kuota, ketiga kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan karena tidak adanya interaksi secara langsung antara dosen dan mahasiswa.

Terhadap kendala yang dialami saat pembelajaran daring terdapat beberapa solusi yang dapat diberikan, pertama peminjaman laboratorium komputer secara bergantian untuk mahasiswa yang tidak punya laptop atau komputer, kedua pemberian kuota gratis, ketiga pemberian materi dengan alternatif aplikasi yang beragam.

Setelah proser penelitian tentang Implementasi pembelajaran praktikum komputer secara daring di FKIP Akuntansi UMS dilatarbelakangi pandemi Covid-19, Adapun rekomendari bagi Fakultas agar lebih mengevaluasi pembelajaran daring yang berlangsung secara berkala, hal ini untuk mencegah kendala yang

dialami oleh mahasiswa ataupun dosen terulang kembali. Bagi dosen pengampu agar lebih memberikan materi yang menarik dan interaktif, sehingga mahasiswa dapat lebih memahami dan aktif selama kegiatan pembelajaran secara daring praktikum komputer. Dan bagi mahasiswa mata kuliah praktikum komputer Agar lebih memperhatikan dan turut aktif selama pembelajaran praktikum komputer berlangsung, sehingga perkuliahan dapat lebih efektif dan efisien serta ilmunya dapat bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- A, N. (2017). *Peran Strategis Praktik Kewirausahaan Dalam Penumbuhan Sikap Entrepreneurship Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMS*. 12(1), 145.
- Agustina, M. (2013). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 12, 53–62.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Nuryana, A. N. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*. *Www.KabarPriangan.Com*. <https://kabar-priangan.com/dampak-pandemi-covid-19-terhadap-dunia-pendidikan/>
- Siswanto Azis. (2020). *Belajar di Rumah Akibat Wabah COVID-19*. *Www.Telisik.Id*. <https://telisik.id/news/belajar-di-rumah-akibat-wabah-covid-19>
- Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. W., Santoso, W. D., Yulianti, M., Herikurniawan, H., Sinto, R., Singh, G., Nainggolan, L., Nelwan, E. J., Chen, L. K., Widhani, A., Wijaya, E., Wicaksana, B., Maksum, M., Annisa, F., Jasirwan, C. O. M., & Yuniastuti, E. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>
- Suyatmini, Sari, D. E., & Jatmika, S. (2020). *Blended Learning Dalam Profesionalisme Guru Program Pelatihan (PPG): Studi Kasus*. 9(April 2018), 2267–2272.
- Zultiar, I., & siwiyanti, L. (2017). *Menumbuhkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day*. 11(Zr2011dl0 2), 57–64. <https://doi.org/10.13937/j.cnki>